巨人のドシン1
ユーザーズマニュアル
〈巨人のドシン1・取扱説明書〉
D.D
Randnet
Randnet DD
NUD-DKDJ-JPN
NINTENDO64
64DD

## ごあいさつ

このたびはランドネットディディ“64DD”専用ソフト『巨人のドシン1』をお求めいただきまして、誠にありがとうございます。
ご使用前に取り扱い方、使用上のご注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき正しい使用方法でご愛用ください。なお、この取扱説明書は大切に保管してください。

## 健康上のご注意

⚠警告

●疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。

●ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。

●ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。

●ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。

●目の疲労や乾燥、異常に気づいた場合、一旦ゲームを中止し5～10分の休憩をとってください。

●他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師と相談してください。
●コントローラの3Dスティックを操作する場合、手のひらなどの皮膚の弱い部分で力を入れて操作することは避けてください。皮膚を傷めることがあります。

**⚠注意**

●健康のため、ゲームをお楽しみになるときは、部屋を明るくし、テレビ画面からできるだけ離れて使用してください。
●長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

# NINTENDO 64 コントローラについて

NINTENDO 64 コントローラを使用する上で、次のことに注意してください。

## 3Dスティックの機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることにより、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも可能になります。

**＊NINTENDO 64本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3Dスティックの部分に触らないでください。**

＊本体の電源スイッチが入った時の、3Dスティックの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。

この時に、3Dスティックが傾いている場合(左側の図)、傾いた状態が「ニュートラルポジション」と設定されます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、3Dスティックが正常に操作できなくなります。

正しいニュートラルポジションの位置(右側の図)に修正する場合、次の操作をしてください。

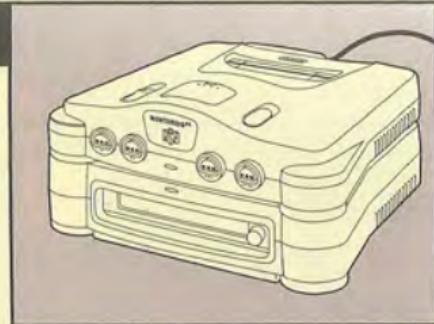
**3Dスティックから指を離し、LトリガーボタンとRトリガーボタンを押しながらスタートボタンを押してください。(再設定機能)**

＊3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。

＊3Dスティックの使用方法については、操作説明のページをご覧ください。

## 64DDの接続について

このゲームを遊ぶためには、64DDが必要です。NINTENDO64の電源スイッチがOFFになっているのを確認して、64DDを接続してください。

＊接続方法については、「64DD取扱説明書」をよくお読みください。

## コントロ－ラコネクタへの接続

このゲームでは、コントローラは本体前面のコントローラコネクタ1に接続して使用します。それ以外のコネクタに接続しても操作することはできません。誤って接続した場合は、いったん本体の電源をOFFにしてからコネクタ1に接続し直してください。

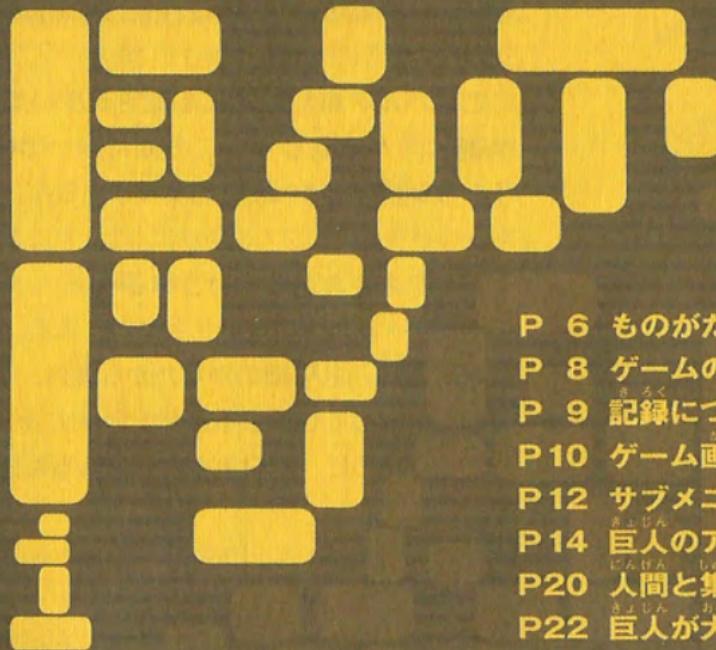
※このゲームは1人用です。コントローラは1個しか使用しません。

## コントローラの握り方

このゲームでは、右の図のようなコントローラの握りかたをお奨めします。この握りかたならば、左手親指で3Dスティックを自由に操作することができるので、主な操作が3Dスティックに集中しているこのゲームを快適にプレイすることが可能です。

# 『巨人のドシン1』を遊ぶ前に

**⚠注記**

●巨人が大きくなってもあなたは100メートルにはなりません。
●交番の前でアゲ・サゲポーズをするのはやめましょう。
●ドシンのマネをしてジャンプしすぎると、床がぬけることがあるので注意しましょう。
●「大きくなったね」といわれて、コーフンしすぎないようにしましょう。
●急に知らない人をダッコすると、ドクロが出るのでやめましょう。
●自然を大切にしましょう。公園の大きな木を抜いてはいけません。
●ヘンポはヘソではありません。
●P3に「コントローラは1個しか使用しません」と書いてありますが、コントローラコネクタ2にコントローラをさして遊んでみましょう。ちょっと違った遊びかたができます。

## ものがたり STORY

ここはバルド島。地図にも記されていない、熱帯に浮かぶ島じゃ。この島にはいつのころからか語り出された、ある噂があるんじゃ。

そう、巨人が現れるという噂じゃ。

それは、朝、水平線のかなたから現れ、夕日とともに消えてしまう不思議な巨人じゃ。そしてまた次の日、朝日とともに現れるんじゃ。

**ソドル**

島に起きている出来事を語る歴史の傍観者。いろいろな事を知っているようだが、多くを語らない。

**人間**

バルド島に住んでいる住民。巨人の接し方によって、巨人を好きになったりおそれたりする。

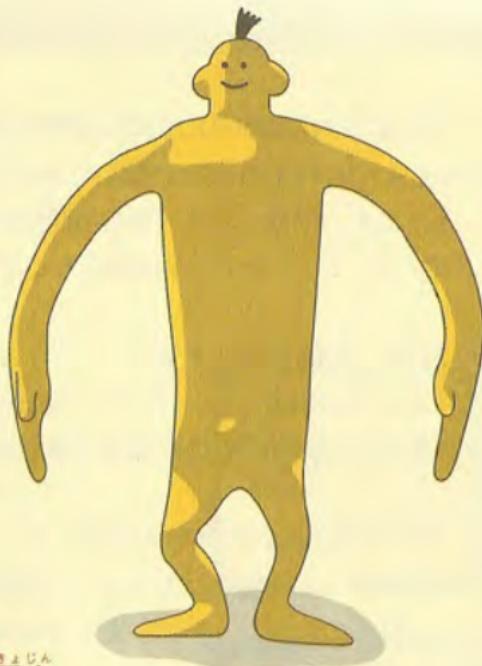
不思議なところはそれだけではないんじゃ。島にすむ人間たちの、喜びや怒りの気持ちを吸い込んで、大きく大きくなっていくんじゃ。

それこそ、雲に頭がついてしまうぐらいじゃ。まぁ、次に朝がくれば、巨人は生まれ変わる。大きさは小さくなって現れるんじゃがの。

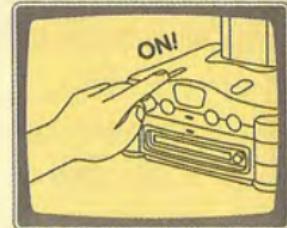
どうじゃ、よかったら、巨人になってバルド島に現れてはみないかの？

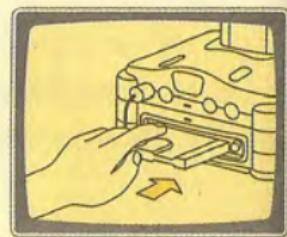
地面をつかんで山を作ったり、住民に手を貸して大きくなったり、歩き回って景色を楽しんでみたり、思いのままに遊ぶといい。

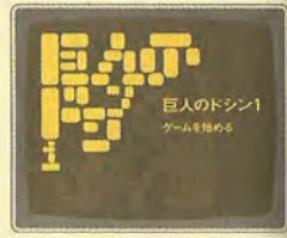
ワシは朝、太陽ともに巨人が現れるのを待っておるぞ。

**巨人**

朝日とともに島に現れる、不思議な存在。人間の気持ちを吸いこんだり、植物のエネルギーを浴びたりして、どんどん大きくなっていく。

### 1. NINTENDO64に64DDをセットする

64DDをNINTENDO64に正しくセットし、拡張パックを差し込みます。準備が終わったら電源スイッチを入れて下さい(このとき、3Dスティックは触らないで下さい)。

### 2. 日付、時間をセットする

現在の日付、時間をセットして下さい。むやみに日付や時間を変更すると、ゲームの記録ができません。

### 3. 64DDにディスクを入れる

64DDのタイトル画面になったら、矢印の書かれた面を上にして『巨人のドシン1』のディスクを入れて下さい。

### 4. タイトル画面になったら

しばらくするとタイトル画面になるので、「ゲームを始める」を選んでAボタンを押して下さい。

※1~3について、詳しくは「64DD取扱説明書」をご参照下さい。

# 2. 記録について



『巨人のドシン1』では、1つだけゲームの記録ができます。このデータは、これまでの巨人の記録や島の状態などが保存されています。ここでは、どのような状況で記録が行えるかを紹介していきます。

## ゲームを最後まで遊ぶ

島の一日が終わるまでゲームを遊ぶと、その巨人のとった行動が表示され、タイトル画面に戻ります。この時点で、ゲームが記録されています。

## ゲームを中断する／サブメニュー

ゲーム中にサブメニューを開き、「ゲームを中断する」を選ぶと、その状態で記録されてタイトル画面に戻ります。

## ボーッとする

ゲーム中、コントローラに触らず、何もしないで巨人を長い間昼寝させると、その状態が記録されます。

## 3. ゲーム画面の見かた

**ドシンカウンター（ショート）**

現在、巨人が人間から受けているハート／ドクロの割合を表示しています。赤がハート、青がドクロを示しています。

P22

**巨人**

プレイヤーが動かすキャラクターです。ゲーム中、どんどん大きくなっていきますが、小さくなることはありません。

P14

**メッセージ**

ソドルが登場して、何かとアドバイスをしてくれます。まずはその言葉に耳をかたむけてみるといいでしょう。

**マップ**

バルド島の全体図です。巨人の行動しだいで島の形も変化していきます。巨人の現在位置や集落の場所などがわかります。

P13

## 視点を変えて周囲を見渡そう

Cボタンユニットを使うと視点を変えることができます。どのボタンも押すごとに視点が変わっていきます。▼ボタンを何度か押すと、「ヘンポ視点」になります。「ヘンポ視点」は人間に近い視点で、島の住民をじっくり見ることが出来ます。ヘンポ視点からふつうの視点に戻る場合は、▲ボタンを押して下さい。移動中に視点を変えると、巨人の進む方向も変わるので注意が必要です。

### 見下ろす視点

### ふつうの視点

### ヘンポ視点

**Cボタンユニット**

## 視点の操作一覧

▲ボタン：押せば押すほど巨人を見下ろす視点になります。

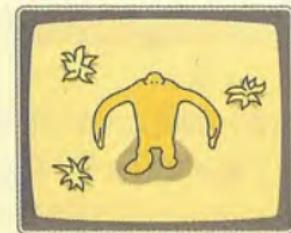
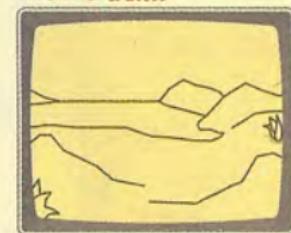
▶ボタン：視点が右に回転します。

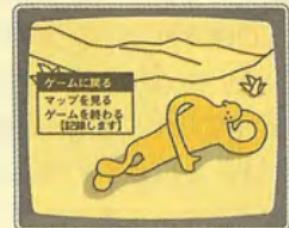
◀ボタン：視点が左に回転します。

▼ボタン：押せば押すほど巨人を見上げる視点になります。

▼ボタンを何度か押す：ヘンポ視点になります。

Zトリガーボタン＋▲ボタン：ズームアップします。

Zトリガーボタン＋▼ボタン：ズームダウンします。

# 4. サブメニュー

ゲーム中にスタートボタンを押すと、「サブメニュー」を開くことができます。「サブメニュー」には、3つの項目があり、3Dスティックで選択してAボタンで決定することができます。スタートボタンを押せば、「サブメニュー」を終了してゲームに戻ります。

## ゲームに戻る

サブメニューを中断して、ゲームに戻ることができます。サブメニューを開いている間は、巨人は寝そべってしまいますが、この間も島の時間はいつもどおりに流れ、住民たちの生活も続いています。

## ゲームを終わる

ゲームをその時点で中断することができます。次にスタートするときは、中断した状態からプレイすることができます。

## マップを表示する

画面中央にバルド島のマップを表示することができます。ここには島の地形以外にも、巨人の現在位置や向いている方角のほか、集落やモニュメントが建っている集落、そして災害が発生している場所などが表示されています。マップを表示してしばらくすると、画面右下に小さく表示され、やがて消えていきます。マップ表示中にもう一度「マップを表示する」を選ぶと、マップは消えます。

## マップ中の記号

○
集落がある場所

モニュメント建設中の集落

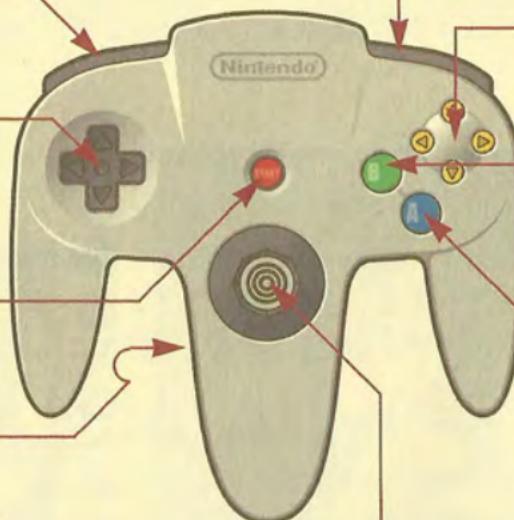
モニュメントが1つ以上ある集落

巨人の現在位置と向き

災害が発生している場所

## おもなコントローラの使い方

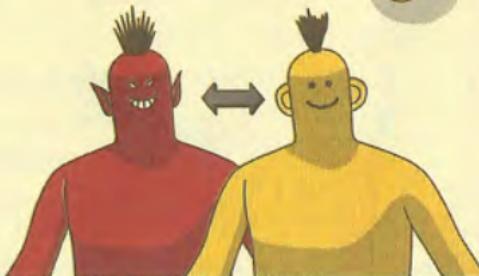
## 3Dスティック

### 歩く

進みたい方向に倒します

巨人は3Dスティックを倒した方向に進みます。3Dスティックを少し傾けるとすり足になります。歩きながらZトリガーボタンを押すと、地面を盛り上げたりへっこませること（アゲ・サゲ）ができます。詳しくはP18で。また、巨人は何かにつまづいて転びそうになることもあります。そんなときは踏ん張ってみて下さい。

## Rトリガー

### 巨人の変身

トリガーボタンを押す

ラブ巨人からヘイト巨人、またはヘイト巨人からラブ巨人へと、いつでも変身することができます。ラブ巨人は優しい黄色い巨人、ヘイト巨人は破壊の赤い巨人です。

## Aボタン

※ラブ巨人とヘイト巨人によって若干異なるアクションになります。

### 物を持ち上げる／ラブ巨人のみ

を押し続ける

木やボックス、人間などを持ち上げることができます。Aボタンを押したまま3Dスティックを倒すと、倒した方向へ木やボックス、人間などを持ったまま歩くことができます。

### アゲ／ラブ巨人のみ

ボタンで地面を掴んだまま、を巨人の背中方向に倒す

Aボタンを押して地面をつかみ、そのままAボタンを押しながら3Dスティックを巨人の背中方向に倒し続けると、地面を盛り上げること（アゲ）ができます。

## パンチ（両手）／ヘイト巨人のみ

ボタンを押す

両手で目の前の地面をたたきつけるようにして破壊します。パンチは、人間に対して攻撃することはしませんが、たたきつけたときに地面をへこまること（サゲ）ができます。

## パンチ（片手）／ヘイト巨人のみ

を倒しながら Ⓐ ボタンを押す

パンチを繰り出すことによって、目の前のものを破壊することができます。片手でパンチを出すと、手の先から地形を変えてしまうほどのパワーを持った衝撃波を放ちます。

## Bボタン

### ジャンプ

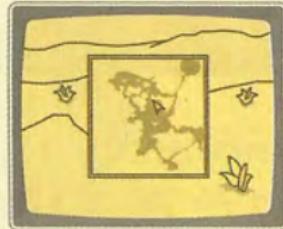
ボタンを押す

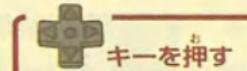
巨人をジャンプさせることができます。着地の際に、巨人の重みで着地地点周辺の土地をサゲることができます。巨人が大きくなるほど、サゲる度合いも上がっていきます。

## Zトリガーボタン

### アゲ・サゲ

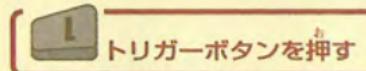
トリガーボタン＋  ボタン：アゲ
トリガーボタン＋  ボタン：サゲ

両手を前につきだし、遊ぶような仕草で地面をアゲ・サゲできます。この状態で3Dスティックを倒すと、アゲ・サゲしながら倒した方向へ歩くこともできます。

## 十字キー

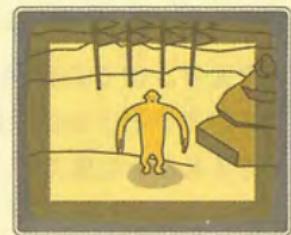
### マップ表示

キーを押す

画面中央にバルド島のマップが表示されます。方角を見失ったときや、災害の発生地点を調べるときに使います。マップが表示されている間にもう一度十字キーを押すとマップは消えます。

## Lトリガーボタン

### 写真を撮る

トリガーボタンを押す

ゲーム中にLトリガーボタンを押すと、写真を撮ることができます。1枚でも写真を撮るとタイトルメニューに「思い出アルバム」が追加されます。そこで写真をじっくり見ることができます。

# 6. 人間と集落

バルド島には、たくさんの人間が住んでいます。巨人との関係は謎ですが、特に巨人を嫌っていたりするわけではないようです。彼らは時折、巨人に対して欲求を出すことがあります。欲求には3種類あり、それぞれアイコンという形でアピールしてきます。彼らの欲求をかなえてあげるかどうかは、巨人を操作するあなた次第です。

人間が矢印の周辺に木が欲しいと願っているアイコンです。木を運んできてあげましょう。

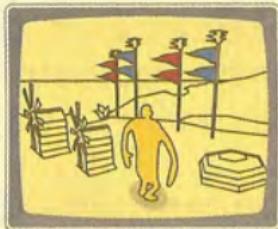
人間が矢印の周辺をアゲて欲しいと願っているアイコンです。土地の水をなくしてあげましょう。

人間が矢印の周辺をサゲて欲しいと願っているアイコンです。山を平らにしてあげましょう。

## 集落の繁栄

人間は何人かの集団で家を建て、畑を耕して生活しています。それは集落と呼ばれています。人間たちの欲求を満たしてあげれば、集落の繁栄を手助けできるでしょう。

## 文化の交流

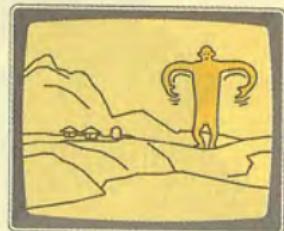
人間には、4つの種族があります。これは、帽子や服の色で見分けることができます。彼らは種族によって独自の発展を遂げるこができますが、巨人が人間を運んで種族同士を会わせることで、文化の交流を図ることができます。文化の交流をさせると、これまでの建物とは違ったものが建てられることもあるのです。

## モニュメント

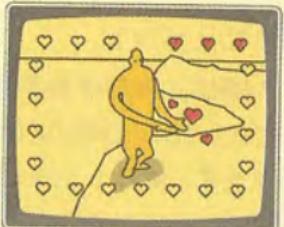
人間は、集落がある程度繁栄すると、巨大な建物、モニュメントを建てることがあります。モニュメントは全部で16種類あり、建設する集落の文化によって違うものができます。完成したモニュメントは、タイトルメニューにある「モニュメントリスト」で見ることができます。

## 新しい集落

バルド島には、新しい集落を作れる場所がいくつもあります。海に島をつくったり、人間が好みそうな場所を見つけて、そこに人間を運んであげると、集落ができることもあるのです。

# 7. 巨人が大きくなるには!? CHAPTER 7 HOW TO BE BIG

巨人が大きくなるには、人間から向けられた感情、ハートやドクロを吸い込む必要があります。これらをたくさん吸い込むことによって、巨人はどんどん大きくなることができるのです。吸い込めば吸い込むほど大きくなる巨人、いったいどこまで大きくなれるのでしょうか？

## ドシンカウンター（グランデ／ショート）

ドシンカウンター（グランデ）は、ハートやドクロが画面に現れたときのみ、画面の周辺に出現します。このカウンターが、ハートかドクロの一方で満たされたとき、巨人は大きくなることができます。ふだんは、簡略化されたドシンカウンター（ショート）が画面左上に表示されています。

## ドシンカウンター（ショート）

巨人がもう少しで大きくなりそうな時に、点滅を始めます。

## ハート&ドクロ

人間が巨人に対して抱いた感情です。巨人の行動によって、人間が放つものです。

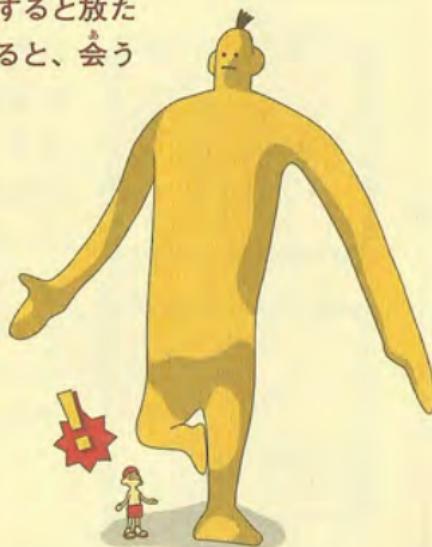
## ハート

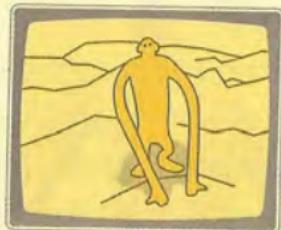
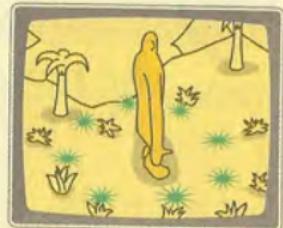
人間が巨人に放つもので、愛情や感謝を表しています。主に人間の欲求を満たすと放たれます。また、何度も欲求を満たしていると、会うだけでハートを出すこともあります。

## ドクロ

人間が巨人に放つもので、憎しみや悲しみを表しています。主に集落やモニュメントを破壊すると放たれます。いつまでも破壊を繰り返していると、会うだけでドクロを出すこともあります。

### 大きくなったら足もとに注意！

巨人は大きくなると、人間を踏んでしまうこともあります。当然、巨人の大きな足に踏まれてしまうと人間は死んでしまいます。そうならないためには、すり足で歩きましょう。そうすれば、人間を踏んでしまうことはありません。

## 楽園エネルギー

人間の感情を吸い込む以外にも大きくなれる方法があります。それが楽園エネルギーです。楽園とは、狭い場所にたくさんの木が生い茂っている場所です。そこに巨人が立つと、緑色の光が巨人を包み、大きくなることができます。そのかわりその楽園にある木が減ってしまいます。

### 大きくなるとどうなるの？

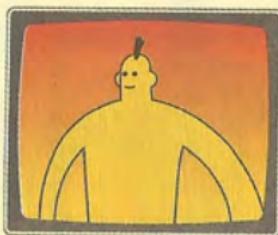
巨人が大きくなると、動きがよりダイナミックになります。速く歩けるようになったり、今まで持ち上げられなかったものを持ち上げられるようになったりします。また、土地も一度にたくさんアゲ・サゲできるようになります。そのかわりというわけではありませんが、足下に注意が向かなくなるためか、人間を踏んでしまうこともあります。大きくなるのはうれしいことですが、くれぐれも足下には注意しましょう。

## 8. ボックス　CHAPTER 8 BOX

ゲーム中にはときおり、ボックスと呼ばれる箱が現れます。巨人が触れると壊れて、アイテムが出てきます。ボックスは2種類。上の面にハートかドクロか木のマークが書いてあるふつうのボックスと、上の面に？マークが書いてあるスペシャルボックスがあります。ふつうのボックスは壊すと書いてあるマークの中身が出てきますが、スペシャルボックスは開けてからのお楽しみ。ハートやドクロや木、さらには人間が出てきます。ときどきスカのことも!?　ボックスは持ち運んで好きな場所で開けられますが、巨人が小さいと持ち上げられなかったり、壊すことができずにはじかれてしまいます。

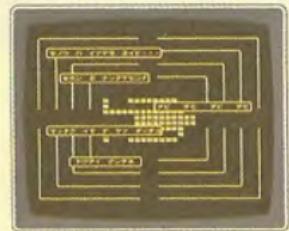
## 9. 一日の終わり

CHAPTER 9 SUNSET

巨人は日の出とともに現れ、日没が近づくと動きは鈍くなり、やがて動かなくなってしまいます。これが巨人の一世代です。太陽とともに消えていく巨人と、たいまつを持って見送る人間たち。約束されたかのような儀式を終えて、バルド島の一日が終わっていくのです。

### 巨人の足跡

一日が終わると、その世代の巨人のとった行動が表示されます。

### 巨人が人間に評価される

巨人の足跡が表示された後には、古めかしくも懐かしい雰囲気が漂う画面になります。ここでは、巨人のとった行動に対して、人間がうわさ話をしているようです。人間から、巨人はどうみられていたのでしょうか。次に遊ぶときは、彼らの意見を参考にするのもよいでしょう。

### 巨人の世代について

人間たちからの評価が終わるとタイトル画面に戻ります。ここで「ゲームを始める」を選ぶと、新たな世代の巨人が生まれてくるのです。生まれかわった巨人なので、からだは小さいですが、これまでの世代が積み重ねてきた島の様子や人間との関係は受け継がれています。そして、新たな巨人がとった行動の影響は、つぎの世代にまた受け継がれるのです。

### 島の住民たちの記録

初代巨人で一日が終わると、ゲームをしなくても島の時間が進みます。次の世代の巨人をスタートすると「島の住民たちの記録」が現れます。ここで巨人のいない間の島の様子が分かります。

# 10. 二代目以降の『巨人のドシン1』

初代巨人のゲームが終わると、タイトル画面にいくつかのメニューが増えているはずです。ちょっと、のぞいてみてはいかがでしょうか？

## ドシン大図鑑

最初の巨人を初代として、最大49世代までの巨人の記録が残ります。巨人の行動や大きさなどを5つの項目で分け、どんなプレイをしたか大まかに記されています。

## 思い出アルバム

写真を撮ると出現するメニューで、全部で24枚保存できます。写真を選んでAボタンを押せば、拡大して見ることができます。写真の削除には、Zトリガーボタンを使います。

## モニュメントアルバム

モニュメントが建設されると出現するメニューです。一度建設されたモニュメントが、すべて表示されます。Aボタンを押せば、拡大したモニュメントを3Dスティックで様々な角度から見たり、詳しい解説を読むことができます。建ったことのないモニュメントは、大まかなシルエットで表されます。

## ゲームを初期化する

記録を消して初代巨人からゲームをやりなおします。

# 11. 巨人Q&A



**Q. なかなか大きくなれないのですが、どうしてですか？**

A. もっと人間と交流してください。そうしないと、ハートやドクロを吸い込むことができず、大きくなることができません。もし人間との交流がいやだ、という方は、地道に一箇所に木を集めて自ら「楽園」を作り、楽園エネルギーで大きくなるという方法もあります。

**Q. どうすれば、人間に好かれることができますか？**

A. とりあえず、人間の欲求をちゃんと聞いてあげることが近道です。そういった行動を何回も、そして何世代も続けていれば、会っただけでハートをもらうことができるようにもなりますよ。

**Q. 転びたくないのですが、どうすればいいの？**

A. 3Dスティックで踏んばれます。やり方は秘密ですが、巨人の気持ちになってやってみれば簡単にみつかるでしょう。

**Q. いつも同じモニュメントしかできないんですが、どうしてですか？**

**A.** 同じ種族だけで集落が構成されていませんか？　同じ種族だけで構成された集落では、同じモニュメントしか作ることができません。もっと積極的に文化の交流を図ってみてはどうでしょうか？　もしよければ、モニュメントアルバムを見てみるのもいいかもしれません。何かヒントがあるかもしれませんよ。

**Q. すべてのモニュメントが完成すると、なにがおこるの？**

**A.** すごいことです。ものすごいことがおこる、といわれています。まだだれも体験したことがないというほど、すごいことらしいです。

**Q. 木が枯れてしまうんですが、どうして？**

**A.** やっぱり木も生き物ですからね、時間がたつと枯れてしまうんですよ。でも、水辺の近くにある木は枯れにくいはずです。

**Q. なぜ、ボックスが降ってくるの？**

**A.** なぜでしょうね。謎です。ですが、ボックスは降ってくるだけではなく、気がつくとそこに置いてあったり、人間の家を持ち上げるとそこにあったりと、いろいろなところで見つけることができますよ。

**Q. 災害が起きてしまったんですが、どう対処すればいいんですか？**

**A.** これはもう、体を張るしかありません。体当たりとか踏みつぶすとか。そんな災害でも、火山の噴火だけはだめです。対処しようがありません。収まるのを見ていてください。そういえば、災害を阻みやすい地形があるとかないとか……。

**Q. 人間が欲求を出してくれないのです。何をしたらいいですか？**

**A.** 歩いていきたいところに行けなくて、やる気がなくなっているのかもしれません。水がジャマになっているので土地をアゲ・サゲして、歩いていけるようにしてあげてみてください。ちなみに「遊びの日」は欲求を出しませんよ。

**Q.「遊びの日」はどうやって過ごしたらいいですか？**

**A.** この日は人間は仕事をしない、ということは欲求も出しません。ですから、あなたが積極的に遊んでみるといいでしょう。たとえば、こっそり人間をダッコしてみたり、アゲ・サゲして景色を作って写真を撮ってみたり、今後にそなえて海に道をつくったりするのはいかがですか？

**Q. ヘンポってなんですか？**

**A.** アレです。巨人の体についている、でべそのようなものです。なんでヘンポというのかというと、おへそと何かの間にあるものだからだそうですが、詳しいことはわかりません。男の子だったらわかるという話を聞いたこともありますが……。

**Q. ノーティってなんなんですか？**
**A.** よくわかりませんが、集落の発展に必要不可欠な木を盗んでいくいやなヤツです。見かけたら、踏みつぶしてやりましょう。遠慮はいりません。えい！

**Q. スタート地点に立っている棒みたいなものは何？**
**A.** そうです。スタート地点です。あそこの上にはソドルがいて、そこから巨人の行動を見守っていると思うのですが、本当かどうかわかりません。この棒は、どうがんばっても抜けません。あしからず。

**Q. 世界の果てには何があるんですか？**
**A.** 世界の果てにはね、虚無の世界があるんですよ。虚無っていうのは何もないってことなんで、世界の果てには何もないものがあるってことなんです。あれ？、これでは、あるのかないのかわかりませんね。ごめんなさい。そうだ、一度行ってみてはどうでしょうか？……どうなっても、保証はできませんが。

**Q. ときおり聞こえる女の人の声は何？**
**A.** さて何でしょう？　あの声にぐっときませんか？

# スタッフ

■ゲーム制作
ディレクション
飯田和敏

ゲームデザイン
柴田賀盆

グラフィック
樽林隆夫

グラフィック
(キャラクター＆建築デザイン)
岩崎ヒロミチ

エンジニアリング
Yana

メインプログラム・
ゲームシステムデザイン
八木澤知彦

プログラム
佐々木真一

■音楽
浅野達彦

■サウンド
鈴木康行

■グラフィックサポート
(株)ネバーランド

■声の出演
相馬剛三
緒川たまき

■チューンナップ・テストプレイ
猿楽庁
橋本　徹

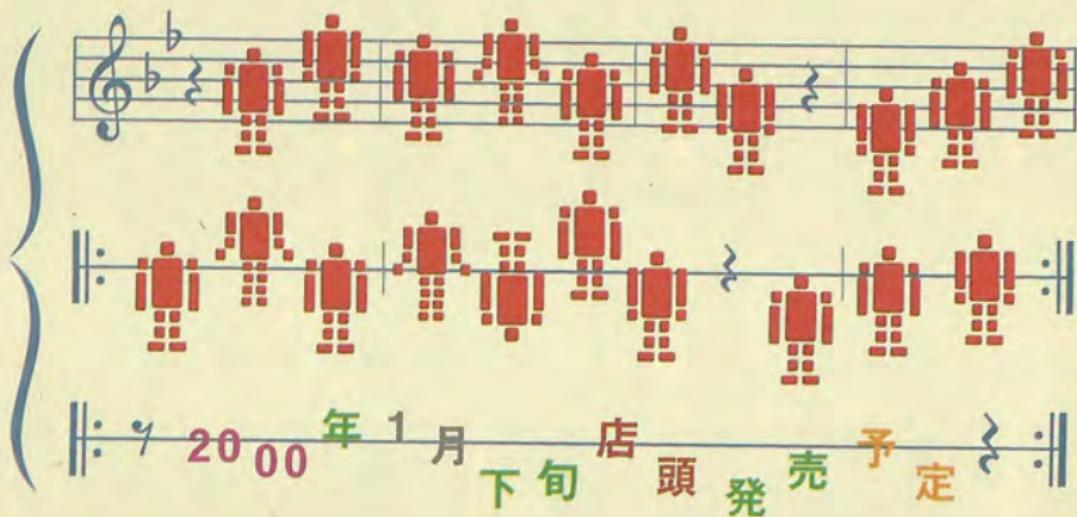
■マリーガルマネジメント
香山　哲
鈴木寛子
杉本敦司
河原世以子
伊藤陽子
内山雅志
池亀千佳

■パッケージデザイン
東泉一郎

■マニュアル制作
レッカ社
ネンドグラフィックス

■協力
平林久和
佐藤　大
池松江美
堤　正春
姉川たく
中島泰子
田中英明
屋代敏博

■プロデュース
桝山　寛

■エクゼクティブプロデュース
石原恒和

# ドシンの跡を追って
# In the wake of Doshin, the GIANT

”巨人のドシン1”サウンドトラック盤 ZMCX-1055

音楽:浅野達彦 original sound tracks by Tatsuhiko Asano

ランドネットDD 先行予約特典=ブックレット「巨人島からの手紙」先着200名様にプレゼント(99年12月末まで)
価格:2,200円(税抜) 発売/販売:株式会社メディアファクトリー
お問い合わせ:03-5469-4880
99年12月より ランドネットDD直販先行お届け / 2000年1月下旬店頭発売予定
http://www.kyojin.com/sound/ e-mail: sound@kyojin.com

musicismusic

# 巨人のドシン1を泣いちゃうくらい遊ぶために200m級の公式ブックを2冊用意しました!

## 巨人のドシン1 公式ファンブック
~ドシンちゃん、大きくなったね。~

これを読めばドシンちゃん&飯田和敏のすべてがわかる!? 涙なしには読めない開発秘話、設定資料など、ドシンちゃんが生まれるまでを一挙公開。「大きくなったね」の声でおなじみの緒川たまきさんも登場!

**ゲーム界の巨人!? 飯田和敏氏のお墨付きで、好評発売中!**

価格:1600円+税
発売:メディアファクトリー
サイズ:A4判・128ページ
お問い合わせ:0570-002-001

## 公式ガイドブック
~でっかいことは、いいことだ。~(仮)

ドシンでわからないことが、ぜ~んぶわかっちゃう攻略ガイド! 踊ってる人のことも、ノーティのことも、モニュメントのことも、ぜ~んぶ教えちゃうもんね!

**たっぷりつまって、2000年1月中旬発売予定!**

巨人のドシン1公式ホームページで情報をゲットしてね!
http://www.randnetdd.co.jp/kyojin/

価格:1200円+税
発売:双葉社
サイズ:A5判・96ページ
お問い合わせ:03-5261-4837

## ■エラーメッセージがでたら

「間違ったディスクが差し込まれている可能性があります。正しいディスクに交換してください」のメッセージが表示されたときは、『巨人のドシン1』のディスクをお入れください。別のゲームを遊びたい時は、ゲームを終了させてからお遊びください。

上記以外のエラーメッセージについては、64DDの取扱説明書の「7.エラーメッセージ一覧表」をお読みください。

- ●このディスクには、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくセーブ機能がついています。
- ●品質には万全を期しておりますが、万一当社の製造上の原因による不良があった場合は、新品とお取替え致します。それ以外の責はご容赦ください。
- ●むやみに電源スイッチをON/OFFする、アクセスランプ点滅中にイジェクトボタンやリセットスイッチを押す、電源スイッチをOFFにする、操作の誤りなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。

むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、アクセスランプ点滅中にイジェクトボタンやリセットスイッチを押したり、電源スイッチをOFFにすると、蓄積されていた内容が消えてしまうことがあります。

この 64DD（ロクヨン ディーディー）マークは、任天堂およびランドネットディディよりライセンス許諾を受けている64DD 専用ディスクに表示されています。

**機器の故障やサービスに関する総合お問い合わせ**

**ランドネットメンバーデスク**
**TEL 0570-051064**
（マルゴトロクヨン）

電話受付時間：12:00〜20:00 年中無休

- ゲームの内容、裏技等に関するご質問には、お答えできませんので予め、ご了承ください。
- 携帯電話・PHS・自動車電話・列車公衆電話・船舶電話などからはおかけいただくことができません。ご注意ください。
- 電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにお願いします。

In the wake of Doshin, the GIANT
Tatsuhiko Asano
ドシンの跡を追って
浅野達彦
ZMCX-1055
musicismusic

# In the wake of Doshin, the GIANT
# Tatsuhiko Asano

## 『ドシンの跡を追って』
## 浅野達彦

### 64DD用ゲームソフト『巨人のドシン1』サウンドトラック

**ZMCX-1055**

「浅野達彦は天才だと思う。東京でシングルを見つけてから、自分のレーベルでアルバム制作を頼むために、2年かけて彼を捜したんだ。」
(DHRレーベル主宰 アレック・エンパイア)

「ゲームウオッチ 1999 vol.2」(双葉社)より

気持ちいい浮遊感の、ポップでマジカルな、プログレッシブ・スペクタクル・エキゾチック・サウンド。砂浜とジャングルの甘く狂おしい音宇宙は、複雑に絡み合った、無限に続く"地"と"図"の反転運動。ジャングルのイメージというよりは、むしろ音自体が、ジャングルの密度と空気そのもの。ゲーム音楽っていう先入観は、軽く遠くにぶっとびました。
イラストレーター 伊藤桂司

浅野達彦

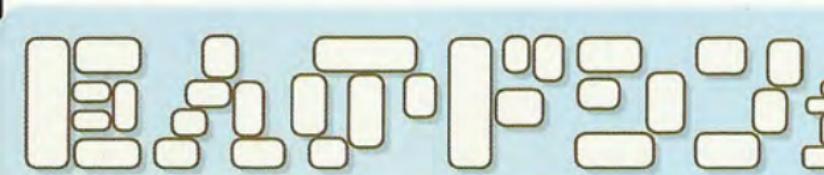
1966年：岐阜県生まれ。1991年：東京芸大美術学部油画科卒業。
1996年：M.O.O.Dレーベルよりシングル「bonjour」リリース。
細野晴臣プロデュースのオムニバスアルバム「Daisy World Tour」に参加。
1997年：コンピレーション「TRANSONIC 7」に参加。
1999年：英「Digital Hardcore Recordings (DHR)」内の「Geist」レーベルと契約。現在レコーディング中。

発売／販売：(株)メディアファクトリー 価格：2,200円(税別)
http://www.kyojin.com/sound/ sound@kyojin.com
この商品に関するお問い合わせ：〒150-0002 東京都渋谷区渋谷3-3-5 モリモビル (株)メディアファクトリー カスタマーセンター
TEL：03-5469-4880 月〜金(祝日を除く) 10:00〜16:00

musicismusic

「癒し」とか言ってる場合じゃないだろ?我々は常に前進しなければならないのだ。未来がよりよいものになるように。でも、無理は禁物。浅野達彦の音楽の中に、その具体的な方法が示唆されている。SoundとLuck。

「巨人のドシン1」ディレクター 飯田和敏

ランドネット会員の方なら、音楽CD『ドシンの跡を追って』を通販でご購入いただけます。
お申し込み方法:「ランドネット会員専用 通販ダイヤル」(東京:03-4306-0264、大阪:06-6306-9226)にお電話いただき、音声ガイダンスに従ってお申し込みください。また、会員専用ホームページ上の通販ページ「GETモール(仮)」からお申込いただくこともできます。(2000年2月初旬オープン予定)

ラブ巨人操作一覧
NINTENDO64
64DD
詳しい操作やゲームの内容については、取扱説明書をお読みください。また、この操作一覧表はディスクと共に大切に保管してください。
Lトリガーボタン
L：写真を撮る
Rトリガーボタン
R：巨人の変身（ラブ/ヘイト）
スタートボタン
サブメニューの表示
Cボタンユニット
Cボタンユニットは視点変更に使用します。
△：押すごとに見下ろす視点に
◁：押すたびに視点が左に旋回
▷：押すたびに視点が右に旋回
▽：押すごとに見上げる視点に
何度も押し続けるとヘンポ視点に
Z＋△：ズームアップ
Z＋▽：ズームダウン
十字キー
マップ表示（ON/OFF）
Zトリガーボタン
Z＋A：土地のアゲ
Z＋B：土地のサゲ
さらに＋ アゲ・サゲしながら：歩く
3Dスティック
歩く
少し倒すとすり足
Bボタン
B：ジャンプ
Aボタン
A：持ち上げる
A＋ 巨人の背中方向へ：土地のアゲ
Randnet

詳しい操作やゲームの内容については、取扱説明書をお読みください。また、この操作一覧表はディスクと共に大切に保管してください。

## Lトリガーボタン

：写真を撮る

## Rトリガーボタン

R：巨人の変身（ヘイト/ラブ）

## スタートボタン

サブメニューの表示

## Cボタンユニット

Cボタンユニットは視点変更に使用します。

△：押すごとに見下ろす視点に

◁：押すたびに視点が左に旋回

▷：押すたびに視点が右に旋回

▽：押すごとに見上げる視点に
何度も押し続けるとヘンポ視点に

Z＋△：ズームアップ

Z＋▽：ズームダウン

## 十字キー

マップ表示（ON/OFF）

## Zトリガーボタン

Z＋A：土地のアゲ

Z＋B：土地のサゲ

さらに＋3Dスティック：アゲ・サゲしながら歩く

## 3Dスティック

歩く
少し倒すとすり足

## Bボタン

B：ジャンプ

## Aボタン

A：両手パンチ

3Dスティック＋A：片手パンチ